取扱説明書

本製品をご使用の前に必ずこの説明書をお読みください。
本製品の使用中はこの説明書を大切に保管してください。

- 感電もしくは基板が故障する恐れがありますので、基板の組み込み及び、取り外しの作業は、必ずキャビネットの電源を切ってから行ってください。
- 基板上に異物がのっていたりすると回路のショートなどの原因となり、基板が発熱し発火する恐れがあります。基板上はいつもきれいにしてください。
- コネクターを抜き差しする時は、必ず電源を切ってから行ってください。

- 2筐体を接続して使用する場合、2筐体目側の電源は1筐体目のサービスコンセント(同期型)もしくは集中電源を使用し、必ず両方の筐体が同じタイミングで電源のON／OFFを行う様にしてください。
基板同様、プログラムの不具合を起こす可能性があります。
- 基板とコネクターとの接続は、完全に行ってください。
差し込みが不十分だと基板等を破損する恐れがあります。
- 基板の回路検査は、ロジック・テスターを使用してください。
基板を破損する恐れがありますので、普通のテスターを使用しないでください。
- 基板をキャビネット内に設置する際、また、ワイヤーハーネスのコネクターを基板に接続する際、基板に静電気を与えないでください。
- ワイヤーハーネスにボタンなどをハンダ付けする際は、基板からワイヤーハーネスを外し、基板に熱を与えないようにしてください。

注意事項

本製品は、ほとんどのモニターで **縦長に表示されます。**
画面比率を調整せずに設置しますと、ゲームの操作感覚などの面白さを損なう恐れがあります。必ず、モニターの画面比率の調整を行ってください。

※テストモードの説明/画面のテスト参照

- 電源投入後、基板への供給電源は、基板のコネクター部で指定の電圧になるように調整してください。
- 基板の取り扱いにおいて、強い衝撃や水分などがかかる場所は避けてください。
  また、キャビネット内部では、十分注意し、基板にキズが付かないように作業してください。

遊び方

- 4方向レバー＋3ボタン操作（左右に穴を掘る／埋める・リトライ）
- 2人同時プレイ・途中参加・対戦プレイ可能。

コントロールパネルの仕様

レバー

キャラクターの移動

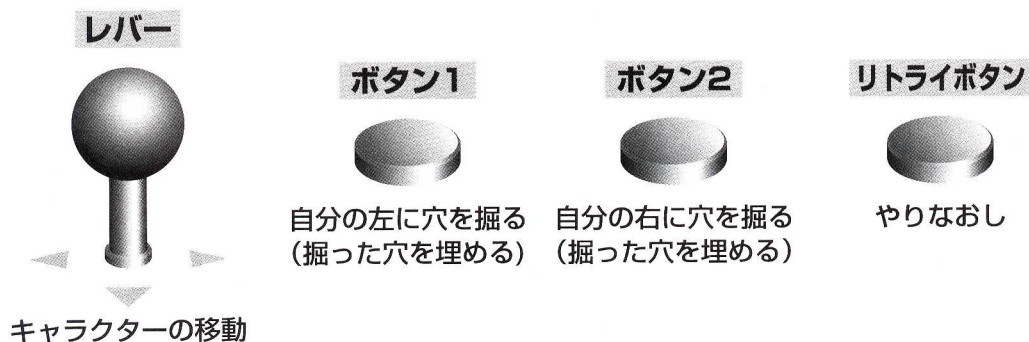
ボタン1

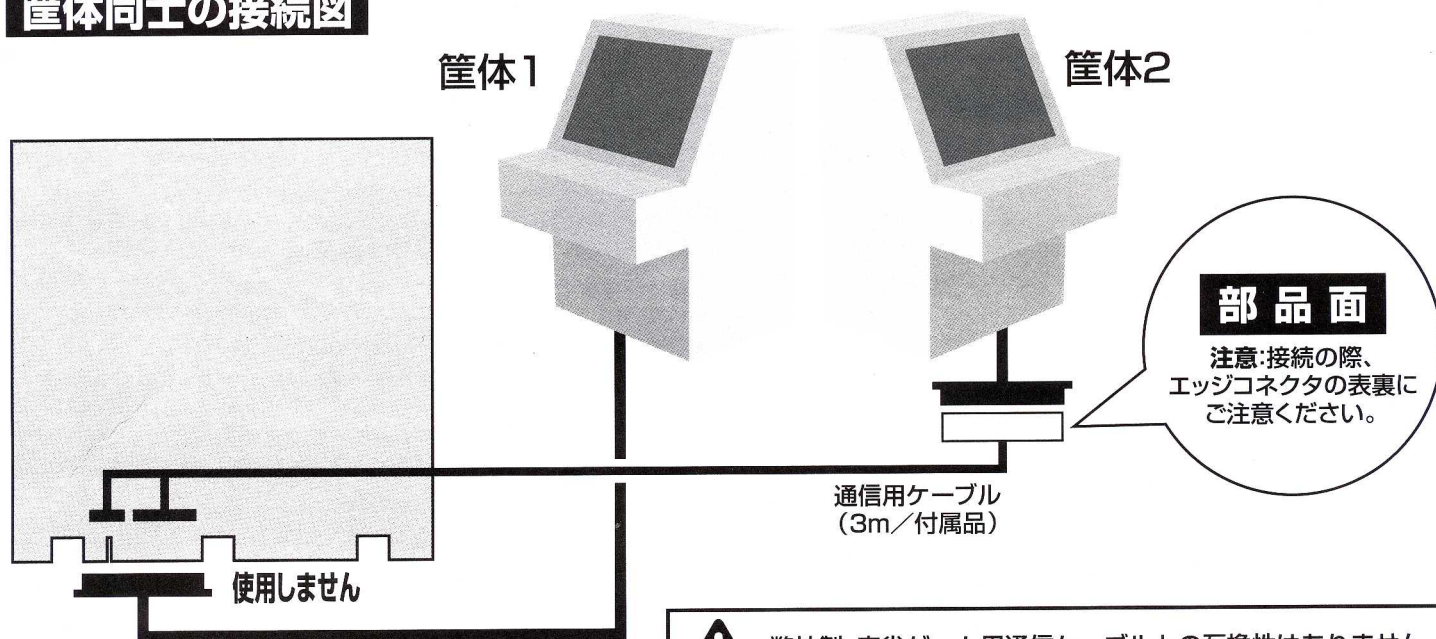
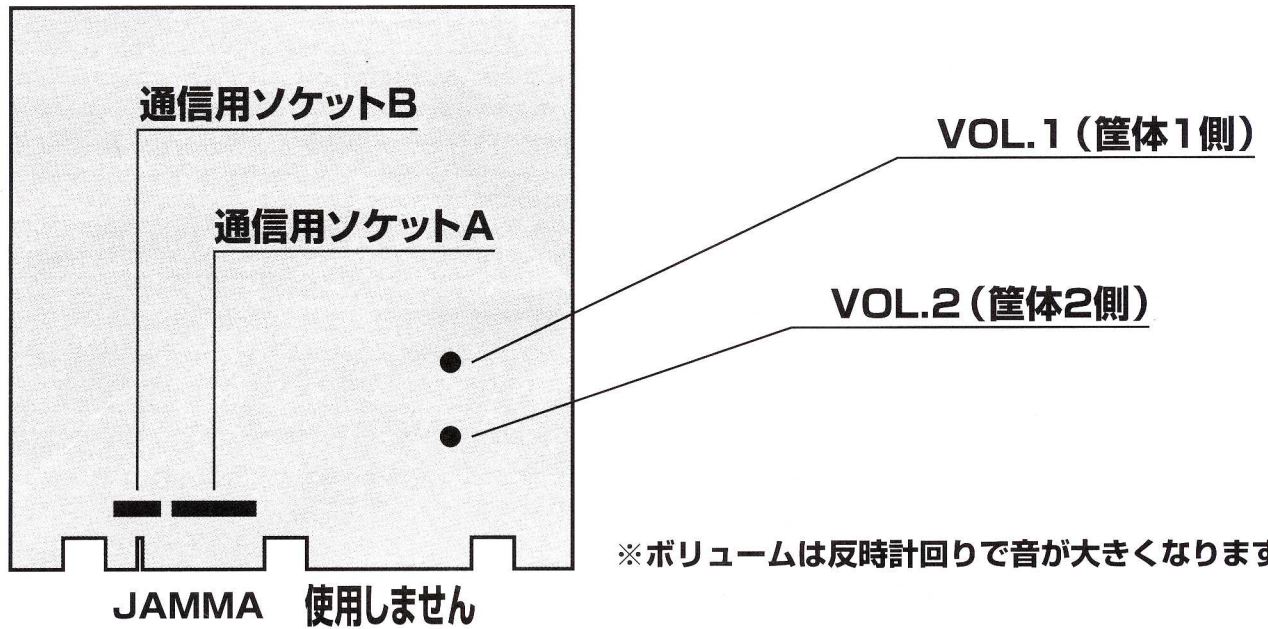
自分の左に穴を掘る
（掘った穴を埋める）

ボタン2

自分の右に穴を掘る
（掘った穴を埋める）

リトライボタン

やりなおし

※スタートボタンか、ボタン3をリトライボタンに設定して下さい。
（ゲームセッティングの説明参照）

筐体同士の接続図

基板図面

■ 基板側コネクター図面
（筐体1側）

半田面（裏）	NO.	NO.	部品面（表）
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
	E	5	
+12V	F	6	+12V
	H	7	
COIN COUNTER 2	J	8	COIN COUNTER 1
	K	9	
SPEAKER（−）	L	10	SPEAKER（＋）
	M	11	
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
	S	15	TEST
COIN SW 2	T	16	COIN SW 1
2P START	U	17	1P START
2P UP	V	18	1P UP
2P DOWN	W	19	1P DOWN
2P LEFT	X	20	1P LEFT
2P RIGHT	Y	21	1P RIGHT
2P BUTTON 1	Z	22	1P BUTTON 1
2P BUTTON 2	a	23	1P BUTTON 2
2P BUTTON 3	b	24	1P BUTTON 3
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

■ 拡張ケーブル側コネクター図面
（筐体2側）

半田面（裏）	NO.	NO.	部品面（表）
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
	C	3	
	D	4	
	E	5	
	F	6	
	H	7	
COIN COUNTER 2	J	8	COIN COUNTER 1
	K	9	
SPEAKER（−）	L	10	SPEAKER（＋）
	M	11	
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
	S	15	TEST
COIN SW 2	T	16	COIN SW 1
2P START	U	17	1P START
2P UP	V	18	1P UP
2P DOWN	W	19	1P DOWN
2P LEFT	X	20	1P LEFT
2P RIGHT	Y	21	1P RIGHT
2P BUTTON 1	Z	22	1P BUTTON 1
2P BUTTON 2	a	23	1P BUTTON 2
2P BUTTON 3	b	24	1P BUTTON 3
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

Power Supply	DC+5V DC+12V
Monitor	Vertical Screen
Game Style	1p VS 2p or Simultaneous Play by 2 players

テストモードの説明

筐体のテストスイッチを押すと、テストモードに入ります。
レバーの上下で項目を選択し、ボタン1で決定します。

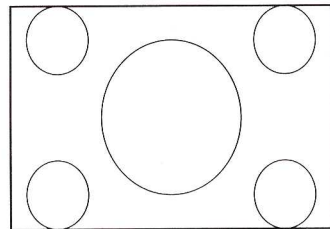
クレジットがある状態でテストモードにすると、クレジットはクリアされます。

—Test mode—

► Screen check
Input test
Sound test
Game setting
Factory setting
Maintenance code
Exit (Reset)

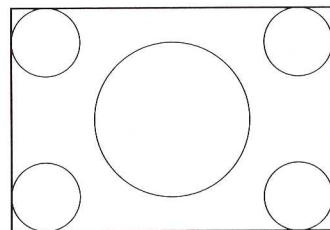
► Screen check

ジョイスティックの右を入力すると、3種類のテスト画面が確認できます。
何かのボタンを押すとメインメニューに戻ります。

1）5つの円が表示されます。
モニターのH. Size、V. Sizeつまみで正確な円に見えるように調整してください。調整しないと、ほとんどのモニターで縦長の楕円に見えます。

この場合は調整してください

2）白、赤、緑、青のカラーバーが表示されます。
色のバランスが良いか、にじみがないか、白から黒への帯の長さが下に表示されている矢印の長さに近いか、背景が十分に黒いかなどモニターのRGBとBrightで調整してください。

正しい表示

3）画面いっぱいに格子が表示されます。
モニターのH. Position、V. Positionつまみで適切な位置に適切な大きさで表示されるように調整してください。

► Input test

ジョイスティックやボタンなどの入力テストができます。入力が正常ならば、OFFがONになります。

► Sound test

音が鳴るかどうか確認したい時に利用します。Exitを選ぶとメインメニューに戻ります。

► Game setting

コイン設定、難易度などゲーム内容に関する設定を行います。ジョイスティックの上下で項目を選び、左右で内容を変更します。
※次ページ/ゲームセッティングの説明参照

► Factory setting

ここでボタン1を押すと工場出荷時の設定に戻ります。

► Maintenance code

通常は使用しません。

► Exit (Reset)

テストモードを終了し、ゲーム画面に戻ります。
※テストスイッチがボタンタイプでない場合は、テストスイッチをOFFにしないと通常のゲームにもどりませんので、ご注意ください。

ゲームセッティングの説明

▶ Monitor flip C1

・筐体1側のモニターの反転を設定します。画面表示が上下逆になっている時は、Reverseを選んで下さい。

▶ Monitor flip C2

・筐体2側のモニターの反転を設定します。画面表示が上下逆になっている時は、Reverseを選んで下さい。

▶ Demo sound

・ゲームが行われていない時に集客用デモサウンドを鳴らすかどうかを設定します。

On	集客デモサウンドあり
Off *	集客デモサウンドなし

▶ Coin slot

・コインシュータが共通か独立かを設定します。

Same *	CREDITの表示が1つで1P／2P共通です。
Individual	CREDITの表示が2つで1P／2P独立です。

▶ Coin mode

・コインを設定します。

		Same	Individual
Normal *	1COIN = 1CREDIT *	スロット2つにそれぞれ設定できます	1つの設定しかできません 両スロットとも共通の設定となります
	2 COINS = 1CREDIT		
	3 COINS = 1 CREDIT		
	4 COINS = 1 CREDIT		
	5 COINS = 1 CREDIT		
	6 COINS = 1 CREDIT		
	1 COIN = 2 CREDITS		
	1 COIN = 3 CREDITS		
	1 COIN = 4 CREDITS		
Continue	Start = 2 COINS Continue = 1 COIN		
Free Play	Free		

※Game modeがFightの時はSame、Individualの設定がありません。

▶ Retry button

・リトライ（やり直し）のボタンをスタートボタンにするかボタン3にするかの設定をします。
設定したボタンに同封のボタンシールを貼ってご使用下さい。

▶ Difficulty

・ゲームの難易度の設定をします。

易	Easy
↑	Normal
↓	Difficult
難	More Difficult

▶ Game mode

・ゲームの稼働形態の設定をします。

Ｆｉｇｈｔ：2台稼働で対戦プレイです。2筐体とも1人プレイ用のコントロールパネルを使います。
Together：2台稼働で協力プレイです。2筐体とも2人プレイ用のコントロールパネルを使います。
Ｓｉｎｇｌｅ：1台のみで稼働します。2人プレイ用のコントロールパネルを使います。

▶ Set count

・対戦プレイのラウンド数の設定をします。

1Set match　1ゲーム1ラウンド先取で勝敗を決める
3Sets match　1ゲーム2ラウンド先取で勝敗を決める
5Sets match　1ゲーム3ラウンド先取で勝敗を決める
7Sets match　1ゲーム4ラウンド先取で勝敗を決める

▶ Exit

・ここにカーソルを合わせ、ボタン1を押すとメインメニューに戻ります。この時、ゲーム設定に何か変更があった場合は、
その変更をセーブ（記憶）するかどうかを聞いてきますのでセーブする場合はYesを選んでください。

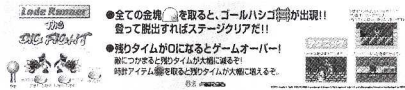
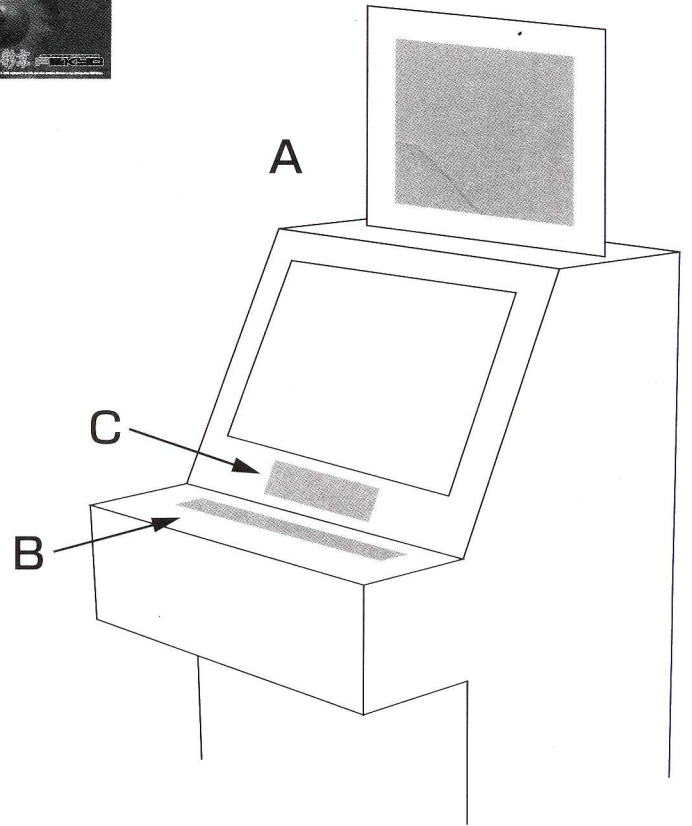
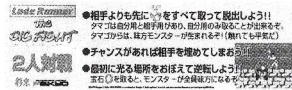
インスト説明

■ シングル・協力プレイ稼働用カードA1

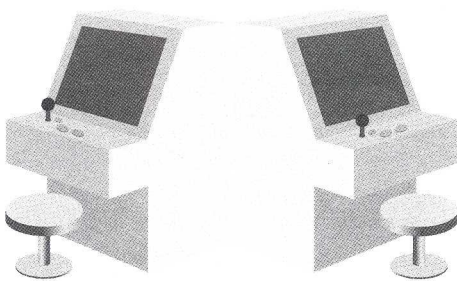
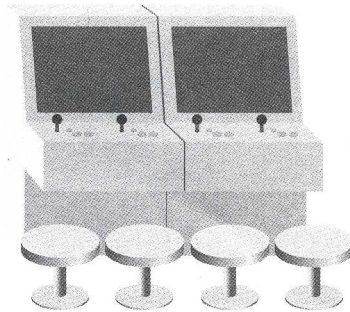
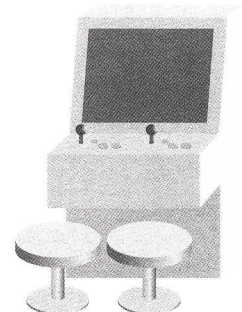
■ 通信対戦用カードA2

■ 一人プレイ用カードB

■ 通信対戦プレイ用シールC

Fightで設定された場合はA2・B・Cをご使用下さい。Together・Singleで設定された場合はA1・Bをご使用下さい。

セット内容

基板 ……………………………………1枚
通信ケーブル …………………………1本
インストラクション
　シングル・協力プレイ稼働用カード ………2枚
　シングルプレイ用カード …………………2枚
　通信対戦稼働用カード ……………………2枚
　通信対戦プレイシール ……………………2枚
入荷告知ポスター …………………………2枚
取扱説明書 …………………………………1冊
ボタンシール ………………………………4枚

3種類の稼働形態

◎対戦台モード(Fight)
・1人用設定の筐体×2
・一筐体につき1人用コンパネ・イス1つ

◎協力プレイ(Together)
・2人用設定の筐体×2
・一筐体につき2人用コンパネ・イス2つ

◎一人プレイ(Single)
・2人用設定の筐体×1
・一筐体につき2人用コンパネ・イス2つ

開発元